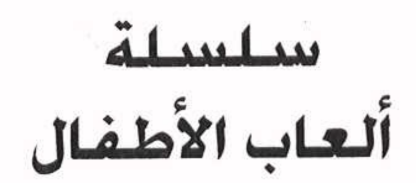


ألعاب اختراق الحواجز

تأليف وإعداد
دكتور
محمد محمد الشحات

رسوم
الجوهرى

مكتبة الإيمان
المنصورة - أمام جامعة الأزهر
ت : ٣٥٧٨٨٢

لقاء الأعداء

* الأدوات المستخدمة:

لوحات كبيرة تعلق على الصدر ويكتب على كل لوحة عدد مكون من ثلاثة أرقام ـ أماكن للتخبئة.

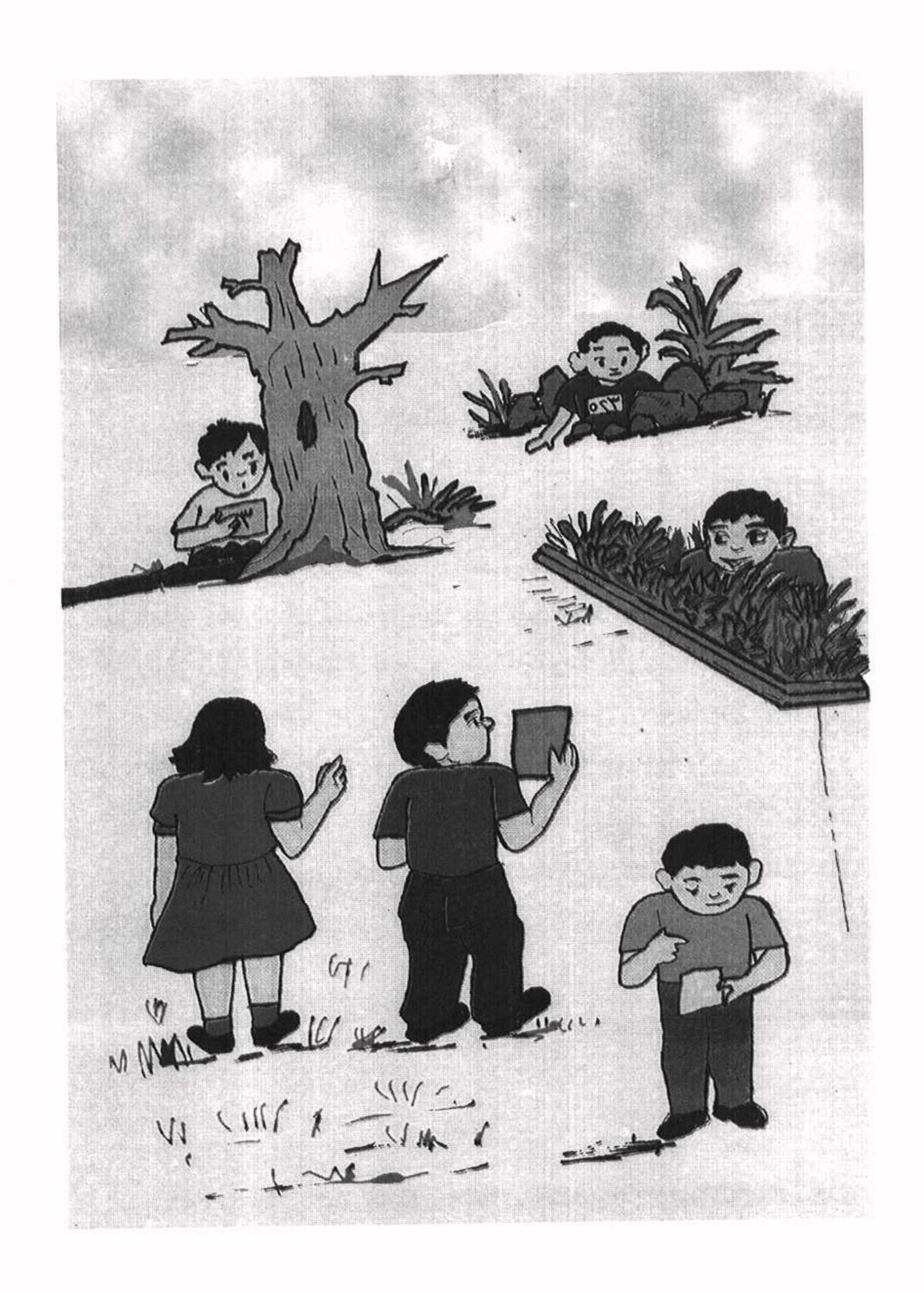
* طريقة الأداء:

يقسم الأطفال إلى مجموعتين المسافة بينهما على حسب المسافة الموجودة للعب ويستعين كل طفل من كل مجموعة بلوحة يعلقها على صدره ويكتب عليها عدد مكون من ثلاثة أرقام بحيث لا يتكرر الرقم مع باقى الأطفال ويذهب الأطفال إلى أماكن التخبئة بدون أن يعلقوا الأرقام وعند سماع إشارة البدء من القائد يحاول كل فريق العثور على الفريق الآخر محاولاً تسجيل الأرقام التى وضعوها على صدورهم.

* تحديد الفائز:

الفريق الفائز هو الذى استطاع أن يسجل أعداد أكثر من الفريق الآخر.

*****



جيش العـــدو

*** الأدوات المستخدمة:**

أعلام - صفارات - مخيم (مكان تخبئة).

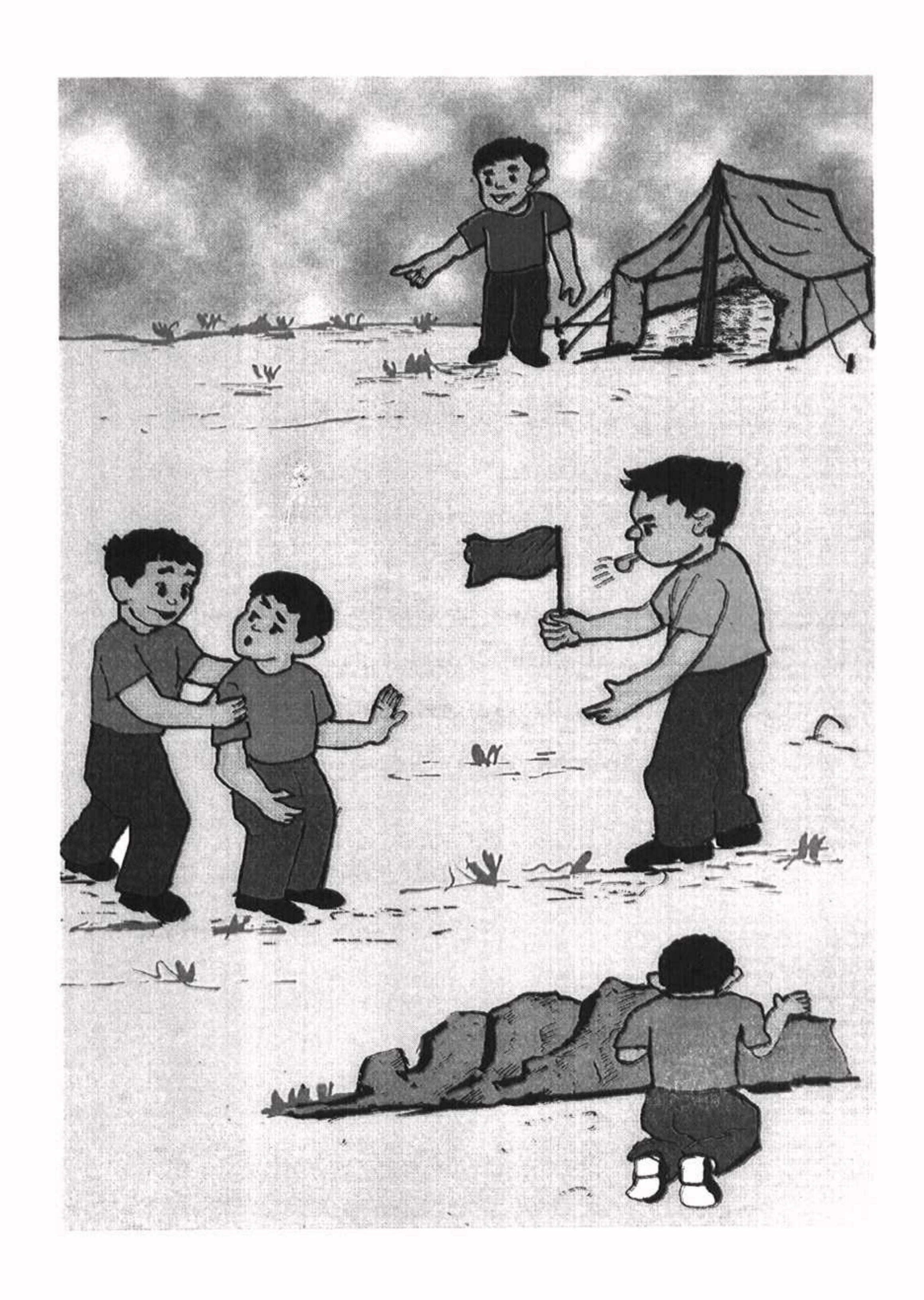
*** طريقة الأداء:**

تخرج مجموعة من الأطفال من المخيم إلى أى مكان تختارة، محاولةً ألا تترك وراءها أثر لأن هناك عدو سيلاحقها حتى تصل إلى المكان المختار ويقيمو فيه بعيداً عن الأعين وبعد ٥ دقائق من خروج المجموعة الأولى تخرج المجموعة الثانية وهى طلائع جيش العدو وتحاول أن تكشف خط سير المجموعة الأولى التى تفشل وتخرج مجموعة ثالثة للبحث عن المجموعة الأولى ومعها أعلام وصفرات للبحث عن المجموعة الأولى وحين العثور على أحد أطفال المجموعة الأولى يمسك ويرفع العلم وتطلق الصفارة.

*** تحديد الفائز:**

إذا لم يعثر على أطفال المجموعة الأولى بالكامل بعد ٥ دقائق من بداية اللعبة تعتبر هى الفائزة مع تغيير الأدوار .

*****



المتسللون

*** الأدوات المستخدمة:**

دوائر ـ مناديل ـ مخيم (مكان للتخبئة).

*** طريقة الأداء:**

تخرج مجموعة من الأطفال من المخيم وتعطى لهم تعليمات بأنهم سيذهبون فى مهمة خطيرة ويعودون، ويجب الحذر فى الرجوع لأن الأعداء سيحاصرون المعسكر ويحاولون منعهم من الوصول إليه، وبعد خروج الأطفال بخمس دقائق لاكتشاف المكان تخرج مجموعتان من الأطفال كل مجموعة يقودها قائد. وتنتشر المجموعتان حول الدائرة ويمنعون أطفال المجموعة الأولى من الدخول إلى المخيم وتحاول أطفال المجموعة الأولى بالتسلل للدخول ولكن الطفل الذى يمسك يأسر بربطه فى يده بالمنديل.

*** تحديد الفائز:**

إذا حاول نصف أطفال المجموعة الأولى من الدخول إلى المخيم أصبحت فائزة ـ مع تغيير المجموعات.

*****



حامل الرسالـــة

❊ الأدوات المستخدمة:

مناديل ـ صندوق من الورق (أداة بديلة).

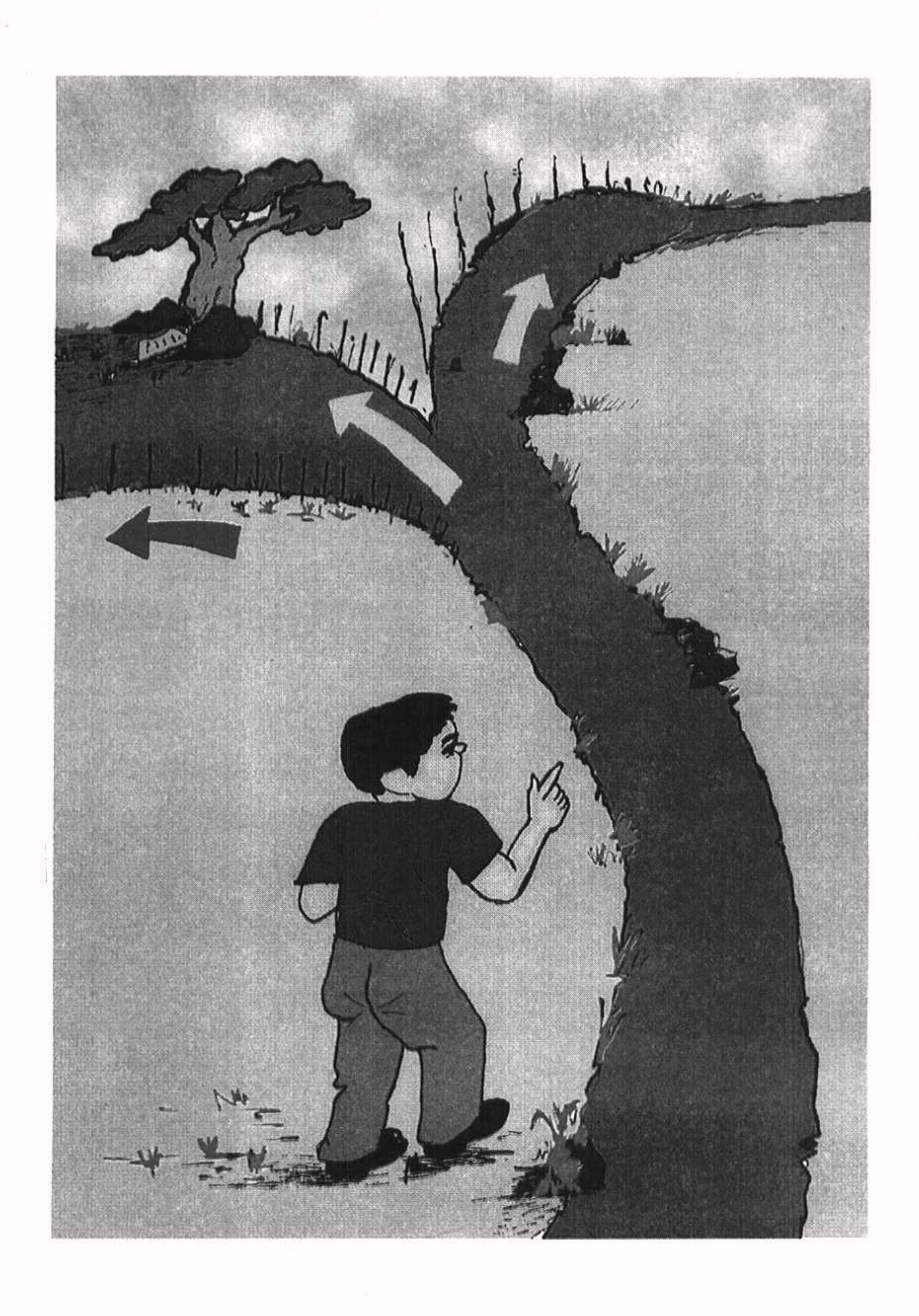
❊ طريقة الأداء:

تخبأ رسالة فى مكان غير معروف وتوضع بعض العلامات الكثيرة التى يمكن أن توصل إلى مكان الرسالة وهناك علامات زائدة من الممكن أن تضلل من يبحث عن الرسالة ويختار طفل قوى وشجاع ليجرى فى المكان المحدد للعب بالاهتداء ببعض العلامات التى تصل لمكان الرسالة والبعد عن العلامات المضللة ويعطى للطفل المختار للبحث عن الرسالة مدة دقيقتين فإذا ما عثر الطفل على الرسالة سلمها للقائد .

❊ تحديد الفائز:

الطفل الذى يحصل على الرسالة قبل مرور دقيقتان يعتبر فائز وتعاد اللعبة بأختيار طفل آخر.

❊❊❊❊❊



احــــذر عدوك

*** الأدوات المستخدمة:**

لوحات صغيرة من القماش، شرائط ملونة، دبابيس.

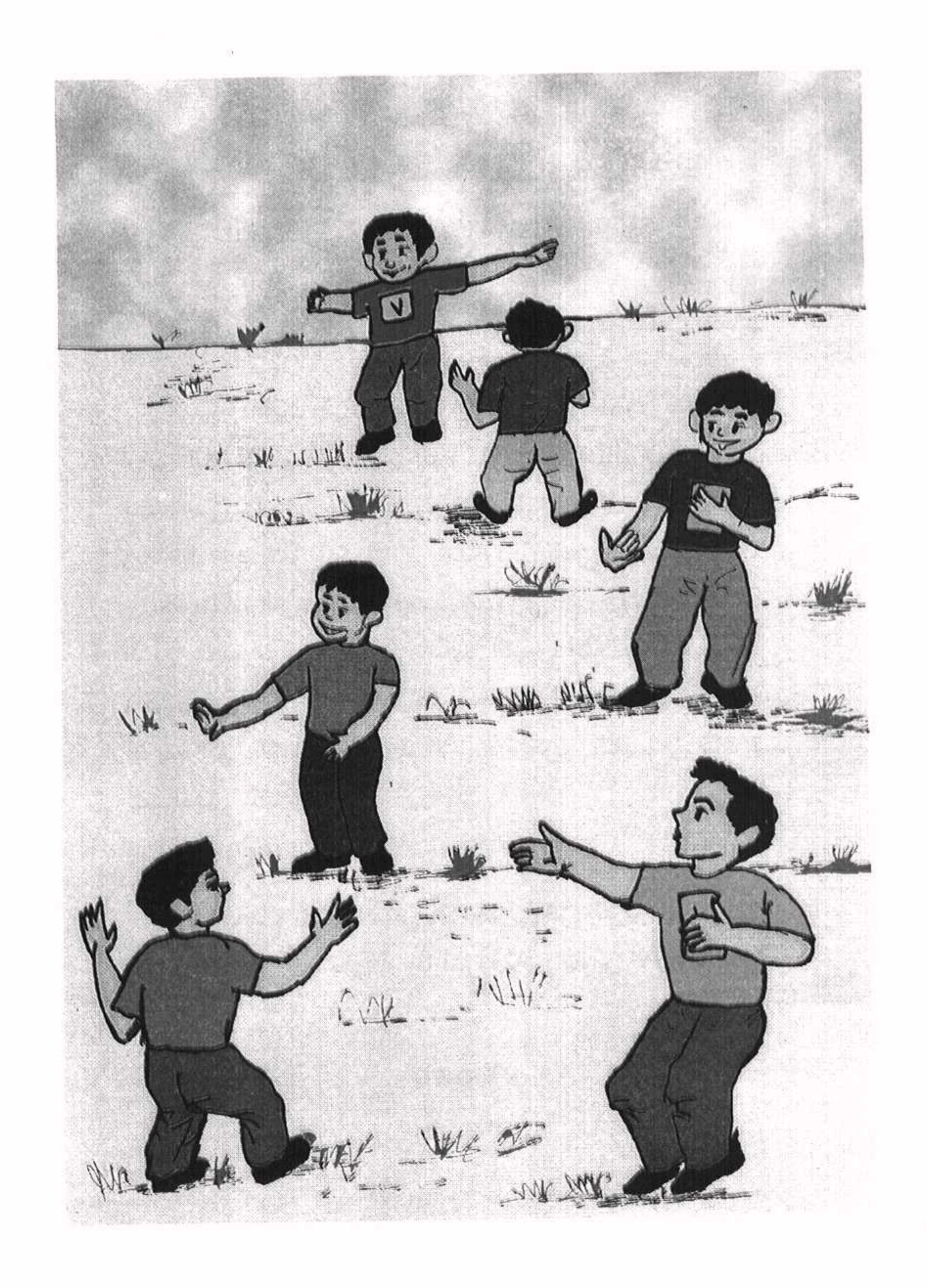
*** طريقة الأداء:**

يقسم الأطفال إلى فريقين ويضع أطفال كل فريق شرائط من أى لون يختارونه ويثبتونها بدبابيس حول أذرعهم، كما يعلق كل طفل لوحة صغيرة على صدره مكتوباً عليها عدد مكون من رقمين بحيث أن يختلف كل رقم عن الآخر، ويتخذ أطفال الفريق الثانى مكاناً محدداً فى أرض اللعب ويعتبر الفريق المدافع، أما الفريق الأول فينتشر أطفاله خارج هذا المكان ويعتبر الفريق المهاجم وعند بدء اللعب يتقدم الأطفال نحو المكان المحدد للفريق المدافع بحذر شديد مع الاحتفاظ بالعدد المكتوب على صدره من أحد من المدافعين يقرأه وعلى المدافعين أن يراقبوا حركات العدو بانتباه محاولين قراءة الأعداد وأسر أكبر عدد ممكن من المهاجمين.

*** تحديد الفائز:**

بعد انتهاء مدة اللعب يحصى عدد الأسرى من كل فريق والفريق الأقل أسرى هو الفريق الفائز.

*****



الـطريـق المـأمون

❊ الأدوات المستخدمة:

درجات (أدوات بديلة).

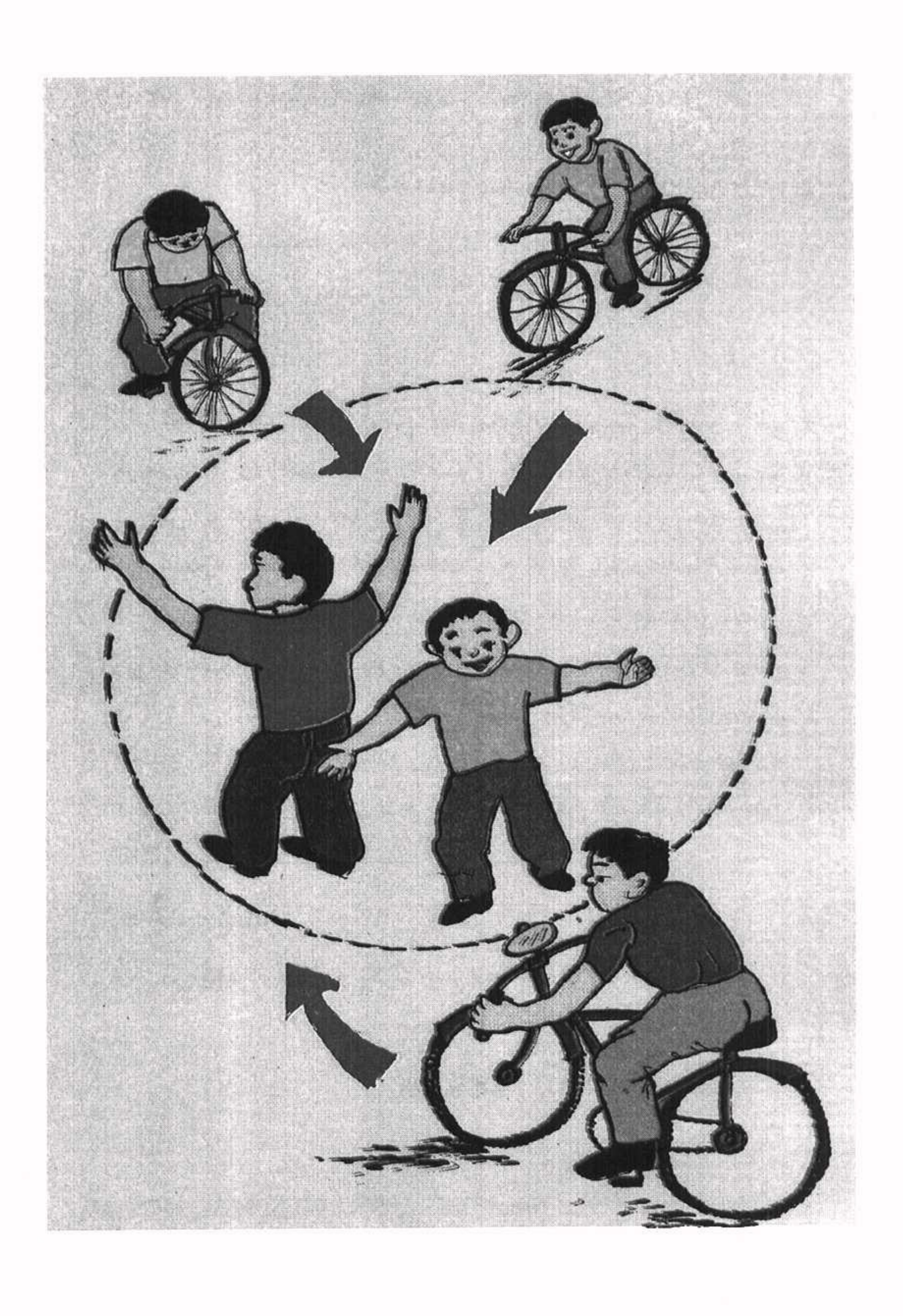
❊ طريقة الأداء:

يقسم الأطفال إلى فريقيين ويتخذ الفريق الأول مكانه داخل أرض اللعب ويخطر أفراد هذا الفريق أن هناك بعض الأعداء سيجتاحون هذه الأرض وعليهم أن يعملوا لهم كميناً يوقعونهم فيه ويلاحظ عند عمل الكمين أن يحذروا أن يكتشف جواسيس العدو مايفعلون، أما الفريق الثانى فيقسم نفسه إلى قسمين(قسم الجواسيس) الذين ينطلقون متخفيين إلى مكان الفريق الأول، والقسم الثانى يركبون الدرجات (أدوات بديلة) ويحاولون اختراق أرض العدو دون أن يقعوا فى الكمين ويأسرهم الأعداء ويكون دليلهم فى ذلك قسم لبجواسيس المكلفين بعملية الإرشاد.

❊ تحديد الفائز:

إذا استطاع الفريق الثانى أن يجتاز أرض الفريق الأول دون أن يقع فى الكمين يُعد فائزًا أو إذا أسروا يعتبر الفريق الأول فائز.

❊❊❊❊❊



الخـــائـــن

*** الأدوات المستخدمة:**

كور خفيفة ـ أعلام.

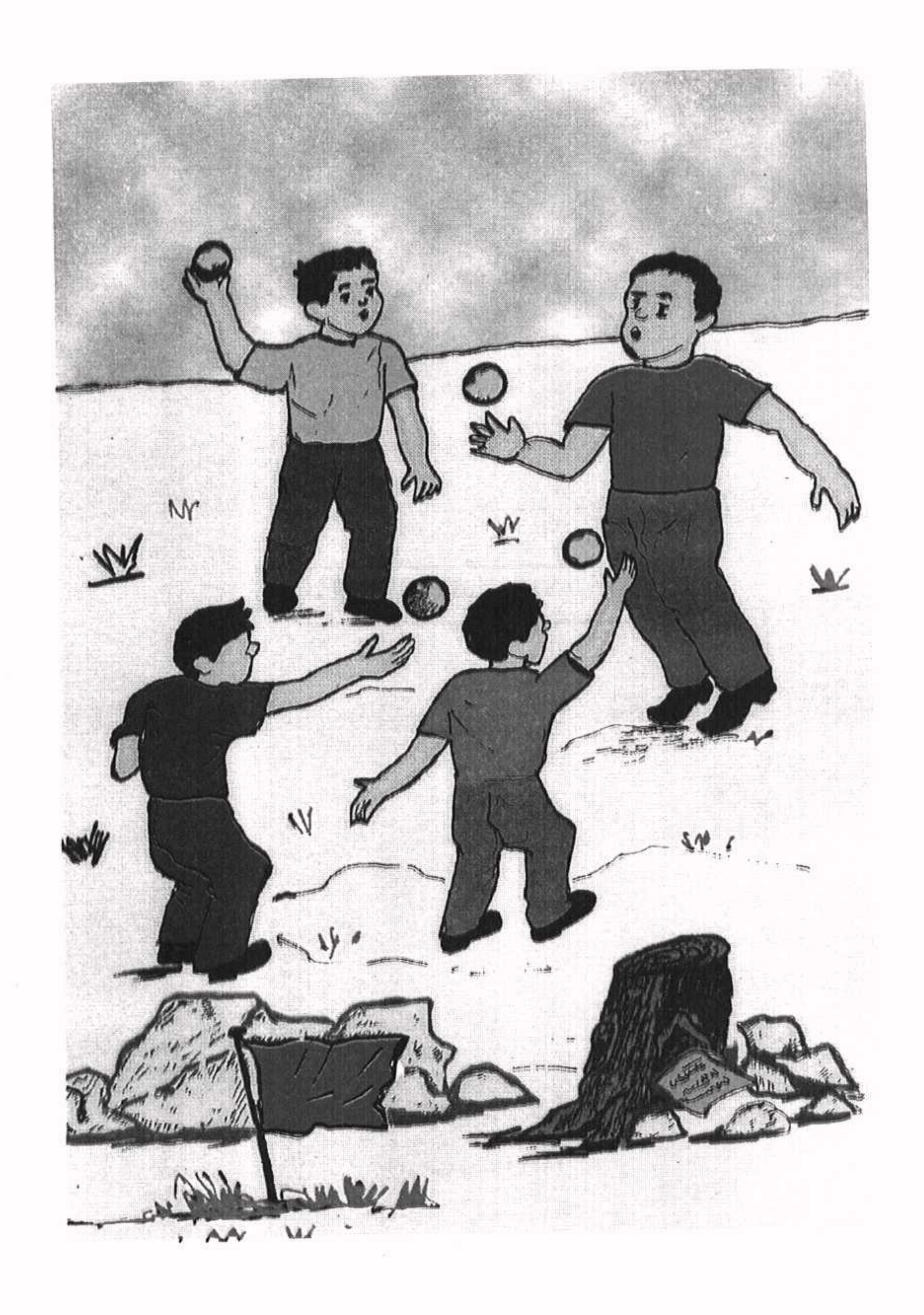
*** طريقة الأداء:**

تختار هذه اللعبة أرض بها معوقات ويقسم الأطفال إلى فريقين، فريق الحمر وفريق الصفر، ويأخذ كل منهما ناحية من الأرض الوعرة ويحددها ويوضع به علم خاص به فى مكان خفى عن العين ،يتصادف أن يتخلف عن فريق الحمر أحد جنوده (الخائنين) ليضع رسالة حربية بأعلى مكان معين، ترشد فريق الصفر إلى مخبأ العلم الخاص بفريقه وينسحب إلى معسكره تاركاً بعض الآثار التى تدل على عمله كوقع أقدامه وتكشف خيانته ويحاكم الجندى الأحمر يقرر إعدامه رميا بالرصاص ويطلق القائد صفارته فينطلق الفريقان المسلحان للحرب والبحث عن الرسالة (الكور هى القنابل) ومن يصاب بكرة يخرج من اللعب.

*** تحديد الفائز:**

من يجد الرسالة أو يكون عدد ضحاياه أقل هو الفريق الفائز.

*****



رقم الإيداع بدار الكتب ٧٤٣٥ / ١٩٩٧

دار النصر للطباعة الإسلامية
٢ - شارع نشاطى شبرا القاهرة
الرقم البريدى ـــ ١١٢٣١